

THE FIRST SAMURAI

Un affascinante arcade
ambientato nel Sol Levante

SMASH

Cambiamo punto di vista
riguardo al tennis...

Storografia d'oro

WRATH OF THE DEMON

Alta tecnologia

SCOUT

Arrivano le realizzazioni del futuro

es Machine e non vendibile separatamente

MAGGIO 1993 - Nr. 78



LA CACCIA ALLE STREGHE

Premetto che questo è un Editoriale unificato, un po' come accade per i telegiornali quando si tratta di comunicare notizie sensazionali, ma quello che state per leggere riguarda *The Games Machine*, *The Games Master Action*, *Consolomania*, *Zzap!* e *PC Action*: quindi ho pensato di "unificare" la prima pagina della nostra rivista preferita: se ne acquistate abitualmente più di una... beh, leggerete un Editoriale per tutti!

Non ne posso più! E' mai possibile che addirittura i telegiornali possano dedicare spazio a una notizia così cretina? Vi state forse chiedendo di quale notizia sto parlando? Ma di quello del 5 aprile che annunciava la comparsa di una "strana crisi" su due ragazzini che avevano dedicato troppe ore giocando ai videogiochi. E così siamo punto e a capo.

I videogiochi non sono certo la causa di crisi epilettiche o malattie mentali: la stress a cui è sottoposto il nostro cervello mentre giochiamo a un videogioco è sicuramente inferiore a quello a cui ci si sottopone guidando per le strade di una città, né più, né meno: eppure nessuno parla di malattie legate allo stress da traffico, che in verità colpisce molta più gente rispetto a quello presumibilmente causato dai videogiochi.

Anche la studio ha causato malattie e addirittura morti, ma non per questo si è detto che la scuola faccia male... anzi! E' appunto non è certo stata la scuola, con i suoi ritmi e i suoi metodi la causa di malleseri o di gesti estremi: il cervello è una macchina complessa, e spesso sono sufficienti degli stimoli particolari per far scattare reazioni disproporzionate, ma sempre sopite nei meandri del nostro inconscio.

Smettiamola una volta per tutte di dire che i videogiochi fanno male: diciamo piuttosto che fa male stare troppo tempo davanti a un monitor, sia che si tratti di televisione, sia che si tratti di computer da ufficio, come può far male concentrarsi per troppo tempo su una medesima cosa. Se non riuscite a finire il livello dell'annoale che avete appena acquistato, lasciate perdere e riprovate il giorno dopo, altrimenti, come quando siete innamorati, vi diventerà difficile dimenticare l'oggetto dei vostri pensieri, e di conseguenza non mangiate, non dormite, non vivete.

E allora dove sta il rimedio? Sta nel nostro buon senso, e in quello di alcuni giornalisti che forse dimenticano che Targhetopoli si fa sempre più vasta, che l'Italia sta andando a rotoli e che i problemi seri stanno da tutt'altra parte, e ho l'impressione che siano proprio loro a voler giocare con le notizie, forse inattivati dal fatto che i loro figli per primi trascorrono il tempo libero davanti a un joystick, e dimenticando troppo spesso che il videogioco è anche un'occasione di confronto e di aggregazione con gli altri che ha il pregio di non uccidere nessuno e di farci rilassare un po'.

Le streghe da cacciare stanno da un'altra parte, e la prossima volta chiamateli in causa solo quando siete bloccati da qualche parte in qualche videogioco: la nostra Redazione è sempre disponibile. In orari di ufficio, però, perché il resto del tempo la trascorriamo in ospedale per curarli!

Stefano Gallarini

I venti titoli più giocati dai lettori

Salve a tutti! Lo sapete che questo è il mese del mio compleanno? E chi se ne frega, direte voi: è data bene: niente pietà con noi redattori! Sono impazziti? Beh, questo dovrebbe ormai esservi noto e sbanato: ogni volta che vi scrivo, ve lo dico... Ma bando alle ciance e ai cianci, veniamo alla lettura di questo classifica di mezza primavera. Allora... Guarda un po' che bel cambiamento in pole position: *Crazy Cars III* si guadagna la prima posizione (anche se per una manciata veramente esigue di voti, ndr) e mi pare Riviera II al secondo posto. Per il resto vengono sfilati *Space Crusade* e *The* (vi faccio le mie scuse se nella scorsa classifica ho scritto "Teh" ma sbagliare è umano... ndr) (allora tu non dovresti mai sbagliare, animale! ndr) *New Zealand Story* e arrivano da noi *Pipeman* (il budget vi fanno sempre ricordare l'astensione del bel giocattolo) e *3D World Tennis*. Come al solito vi lascio con il mio "caldo" suggerimento: attente classifiche, studio...

- 1 **CRAZY CARS III**
- 2 **ELVIRA II**
- 3 **CREATURES II**
- 4 **TURRICAN II**
- 5 **RAMPART**
- 6 **CREATURES**
- 7 **MICROPROSE SOCCER**
- 8 **SUPER MONACO G.P.**
- 9 **HUDSON HAWK**
- 10 **COOL WORLD**
- 11 **PRO TENNIS TOUR**
- 12 **MITH**
- 13 **BUBBLE BOBBLE**
- 14 **PIPEMANIA**
- 15 **ROBOCOD**
- 16 **3D WORLD TENNIS**
- 17 **THE COOL CROCK TWINS**
- 18 **FLIMBO'S QUEST**
- 19 **LAST NINJA III**
- 20 **VAFFANCULO (MARCO MASINI)**

ANDREA SCALABELLI E' VENUTO A TROVARCI!!!



Ebbene si cari amici: ora i lettori ci vengono anche a trovare. Ci fa veramente piacere (purché non veniate in massa, e telefonate preventivamente, come ha fatto il nostro simpatico Andrea), più che altro perché il caro Andrea abbia lassù sul confine del profondo Nord-Italia, ed ha preso molteplici contatti con altri utenti di Commodore 64 all'estero. All'estero? Ebbene sì, all'estero. Questo, al di là delle battute che potreste addurre (del



tipo "e che c'è le ga"), per dimostrare che il computer non è solo uno sterile compagno di giochi o una macchina stupida che esegue compiti elementari, ma può trasformarsi in un ottimo mezzo per conoscere gente a volte lontanissima. E voi cosa aspettate? (io, non intendendo di venire qui in massa, ma di prendere anche voi contatti all'estero). In fondo giocare da soli col computer può alla lunga annoiare, no?

Paolone



Editoria: Xenia Edizioni Srl - Via Delli'Annunziata, 31 - 20121 Milano
Direttore Responsabile: Elisabetta Broli
Direttore Esecutivo: Stefano Gallarini
Capo Redattore: Paolo Besser
Redattori: Cristiana "Ciri" Marchini, Davide "Dava" Corrado, Emanuela "Shin" Scichilone, Giancarlo "Jack" Albarinazzi, Giancarlo "JH" Calzetta, Luca "Luca" Rey-

naud, Maria "Mary" Vilardo, Silvia Patané, Stefano "BDM" Petruolo
Segretario di Redazione: Roberta "Roby" Zamperi
Caricature: Elotsa Scichilone, Rudy Mascheretti
Lavacessi: Geims "000" Tonn
Progetto Grafico a Videocompaginazione: Studio Gandolfi

Redazione: Xenia - Casella Postale 853 - 20101 Milano - Tel (02) 66.80.44.05 - Fax (02) 66.80.44.78
Fotolito: Litomilano
Arretrati: fino al nr.73 il doppio dal prezzo di copertina. Solo con versamento sul c/c postale Nr. 19551209 intestato a Xenia Edizioni Srl - Via dell'Annunziata 31 - 20121 Milano.

PAROLA DI ZZAP!

Oververo: tutte le dritte necessarie per interpretare correttamente ciò che leggete ogni mese.

Anche se Zzap! è diventato un inserto, il suo sistema di valutazione è rimasto immutato, e per tutti coloro che hanno poca memoria, glielo ricordiamo. Di solito, nella sezione di testo che state

leggendolo adesso, c'è la recensione vera e propria del gioco. Qui uno dei redattori vi informa sulla trama del gioco (generalmente riveduta e, diciamo così, "corretta") e vi spiega di che tipo di gioco si tratta, senza dimenticarsi, ovviamente, di esporre i meccanismi del gioco medesimo. Tutte le impressioni soggettive dei redattori, non le trovate qui, ma nei commenti. Più redattori scrivono le loro opinioni in modo da offrirvi una valutazione quanto più obiettiva ed attendibile. Anche se vedete un solo commento, il voto globale viene espresso da tutta la redazione. Ovviamente, lo spazio a disposizione ci impedisce virtualmente di inserire tutti i commenti possibili, e così vengono pubblicati solo quelli maggiormente rappresentativi. Dopo un consulto veloce tra redattori, viene infine stilata la pagella, che di solito fa bella mostra di sé in fondo alla recensione.

MEDAGLIE E PATACCHE

Quando un gioco supera la valutazione globale di 90% e a giudizio della redazione è un capolavoro destinato a far parlare di sé per i millenni a venire, ebbene, tale videogame si becca la "Medaglia d'oro". Al contrario, se un gioco provoca allucinazioni, brividi, crisi di rigetto e il suo voto si assesta intorno al 15%... C'è il nuovo, fantastico bollino qualità di Zzap! la Patacca di Latta.



PRESENTAZIONE

Questa voce indica tutto ciò che non è propriamente parte del gioco, come la confezione e la manualistica. Ma valuta anche le opzioni di gioco ed eventuali parametri quali i caricamenti e la comodità del sistema di controllo.

GRAFICA

Voce che si commenta da sé, valuta i fondali, gli sprites, la fluidità dello scroll, la qualità delle animazioni e le scelte cromatiche.

SONORO

Musica ed effetti sonori trovano in questa voce colei che li giudicherà.

APPETIBILITÀ

Valuta attentamente le reazioni di un potenziale videogiocatore appena messo davanti al gioco. Una sorta di prima impressione, insomma.

LONGEVITÀ

Più un gioco è giocabile e divertente, più tempo lo rigiocherete. Tuttavia, se il gioco è troppo breve, lo terminerete presto, e non lo rigiocherete più. Capito che ci sta a fare questa voce?

GLOBALE

E' la voce più importante: dopo essersi scannati i redattori decidono di comune accordo quanto effettivamente valga un gioco. E schiaffano qua il loro giudizio insindacabile. NON E' una media matematica delle altre voci della pagella.

Quello che state leggendo adesso, invece, è un mitico COMMENTO. Esso raccoglie le opinioni soggettive del redattore che lo ha scritto (ovvio), e



costui è facilmente riconoscibile dalla caricatura in alto a destra. Quella che vedete è l'immagine di Geims, ormai proclamato nostra mascotte ufficiale. Nel commento ogni redattore è libero di esprimere tutta la sua gioia di fronte ad un capolavoro, ma anche tutto il suo rancore verso ogni immane feticcio. Se non riuscite ad individuare un redattore dal nome che porta sulla sua caricatura, date un'occhiata al colophon di pag. 2: lì c'è scritto tutto.

CHE SFIGA, IL PRIMO MAGGIO E UN SABATO

4 GAME PACK 3

Una compilation de Patacca di Latta!

FIRST SAMURAI

Il Giappone e fili di spada.

WRATH OF THE DEMON

Provate a spingere il Commodore 64 ai suoi limiti hardware, ed otterrete questo gioco!

SMASH

Per chi vuole vedere il Tennis da un altro punto di vista

GAZZA SUPER SOCCER

Spariamo bene per la Lazio che Gazzè non valga quanto questo videogioco

4 OUT RUN EUROPA

Il ritorno della Probelli

5 BOVABYTE

Quali melette portaste contrarre giocando col videogames?

6 TOP SECRET

Luca, come al solito un'incognita...

7 SCOUT

Questa rubrica è nata un po' per scommessa, ma grazie alle vostre prime realizzazioni, abbiamo potuto metterla in piedi!

8 POSTA

Giorgio Guerra le fa da padrone!

Il disegno di copertina è opera di Elotis, che ringraziamo col cuore in mano e una pacca sulla spalla sinistra.

GAME PACK 3

**Una compilation
dedicata a tutti
quelli che
ancora
considerano il
VIC 20 il massimo
dell'espressione
ludica...**

LEAGUE CHALLENGE

In questo gioco potrete impersonare il ruolo di manager calcistico, e scegliere la vostra squadra fra le 64 presenti nel campionato Inglese (una delle opzioni rende anche possibile cambiare il nome a vostro piacimento). Per ogni stagione devono es-



sere disputati 15 incontri, ma prima di essi dovreste innanzitutto far allenare i vostri giocatori; più l'allenamento sarà intensivo, più probabilmente di vittoria avrete, ma dovreste conseguentemente investire più soldi. Infatti inizierete con un cospicuo budget che dovreste amministrare saggiamente e le spese da affrontare sono tante; senza soldi non potrete più comprare i campioni che vi verranno offerti sul mercato.



ca calcistico alla fine di ogni singolo incontro ma sarete costretti a vendere i vostri giocatori per del prezzì a volte irrisori o a dichiarare bancarotta e ricominciare tutto da capo. Potrete anche cambiare i componenti della squadra, in base alle loro capacità e forma fisica. Al termine dei 15 incontri le prime tre squadre vengono promosse al turno successivo, mentre gli ultimi tre "fanalini di coda" vengono esclusi dal prossimo campionato. Naturalmente passare alla stagione successiva vuol dire vedersi incrementare il punteggio d'abilità e forma fisica dei propri giocatori. Lo scopo del gioco è portare la propria squadra al vertice della stagione finale e fregliersi del titolo di "Manager dell'anno", avvalendosi solo delle proprie capacità organizzative.

GALE 13%

BATTLEFIELD

Battlefield è un gioco un po' particolare: può essere giocato solo in coppia, in quanto non esiste la possibilità di poter sfidare da soli il computer. In poche parole tutto il gioco consiste nel cercare di eliminare lo sprile del vostro av-



versarlo cercando di non venire distrutti a vostra volta; l'intera partita si svolge in una singola schermata.

Sembra che il mio destino di redattrice sia quello di attribuire, con ironia: dopo la medaglia d'oro del numero scorso, questa onorificenza; dopo la medaglia d'oro non poco ad appioppare la tanto mese mi sono divertita a quest'ultima compilation agognata pateaca della vita non è dispiaciuto loro dell'Atlantis. Se devo essere sincera non mi è dispiaciuto loro del suo paio di partite a "Survivors", ma, a parte il fatto che il son-pai di questo gioco è quasi totalmente inesistente e i bisognazioni non spiegano affatto come utilizzare i vostri omicidi, le istruzioni non spiegano affatto ogni singola mossa. Infatti bastava ponderare alla perfezione preclusa la possibilità di vittoria e per do-mo errore per vedersi preclusa la possibilità di vittoria e per do-Manager, il sonoro non esiste proprio, neanche un misero 64. La partita di calcio vera e propria si risolve con 5 secondi computer, senza che a voi sia minimamente concesso di ve-nire, grazie anche a un sonoro monotono e ripetitivo. Forse ne-gliore potreste farla felice per un paio d'ore, ma non di più... Il-perd in Space è una totale mancanza del grado di difficoltà estrema, ma il secondo e i successivi sono davvero dutti questa compilation a tutti i costi, e rivolgetevi al vostro ite-riescono a valorizzare il buon vec-



GLOBALONE FINALE 13%

terminata la quale ne avrete a disposizione solo altre tre per rifarvi con il rivale. Requisiti necessari per cominciare una partita? Astuzia, riflessi pronti, buona mlra e tanta, tanta pazienza e spirito masochista per resistere più di un minuto a questo gioco...

GALE 11%

SURVIVORS

In "Survivors" dovevi recuperare un centinaio di sopravvissuti relegati in una base invernale danneggiata durante una guerra nucleare. Avevi a disposizione tre droidi con caratteristiche differenti: il primo è specializzato nello scavare tunnel attraverso il terreno, il secondo nel recuperare i lapini intrappolati e l'ultimo nello spostare i singoli blocchi di pietra che



ostruiscono il cammino. Il compito affidato loro non è del più facile, perché innanzitutto la base è così danneggiata che il più piccolo sbaglio può portare all'intero crollo delle strutture, e in più i tre droidi possono perdere energia...ehm, "vitale" se colpiti da qualche mazzo. Perdele energia anche se venisse a contatto con alcuni droidi lasciali di guardia alla base e ora divenuti ostili in seguito alle radiazioni (ho capito ora perché il Padre ha speso così le sue classate, che siano le radiazioni del Mac redazionale a renderlo così sadico? NoMarry). Dovete pianificare fin nel minimo dettaglio ogni singola mossa, per non rimanere intrappolati voi stessi; il fallimento della vostra missione significa morte sicura per i sopravvissuti.

GAIOLE 14%

SUPERKID IN SPACE



Un gloco
dalla trama
totalmente
Innovativa,
questo: la
terra è sia-
la invasa
dagli alie-
ni e vol

dovete liberarla. L'unica speranza di salvezza per i suoi abitanti è rappresentata dagli alieni e voi dovete liberarla. L'unica speranza di salvezza per i suoi abitanti è rappresentata da Superkid, un ragazzino dal super-potere acquisiti grazie agli Intrugli preparageli dallo zio professore. Tutto quello che dovete fare è recarvi sui pianeti allenti alla ricerca di quattro detonatori nucleari da utilizzare per distruggere le navi aliene. Sui vari pianeti potrete recuperare anche munizioni, bombe, pillole energetiche che vi aiuteranno non poco nella vostra missione. Insomma, il solito gioco di esplorazione spaziale versione patacca di latta.

GLOBALE 12%

FIRST SAMURAI

Mi chiamo Shingo Tamai, ho novantasette anni, vengo dal Giappone e vorrei raccontarvi una delle mie più straordinarie avventure, vissuta nell'arco della mia gioventù. In questo periodo ero un uomo solo, senza alcun amico, i miei genitori erano morti e nessuna ragazza mi prendeva mai in considerazione. Mi chiedevo sempre cosa avessi fatto di male per meritarmi questo, ma nessuno

avrei trascorso gli ultimi momenti della mia vita. Faceva molto caldo, non c'era cibo, non c'era vita, pensavo addirittura di essere morto. Ad un tratto vidi una luce e sentii una voce dirmi: "Fatti coraggio e vedrai che riuscirai a tornare nel tuo mondo". Nessun rumore mi circondava e quella voce per me era stata un grande sollievo. Mi guardai attorno e vidi una sciabola, la presi e cercai di uscire dal quell'Inferno;

In me si infondeva sempre più coraggio ed ero convinto che sarei riuscito ad uscire da quell'orribile posto. Infatti dopo alcune ore mi trovai in un luogo completamente diverso, c'era molta più luce, iniziava a vedersi un po' di vita (era sicuramente la redazione, subito dopo che si era chiuso Zzap! N°1), qualche erbetta iniziava a spuntare (io mi faccio un bel cannone! N°1) e sul mio viso un sorriso iniziava a sorgere (tutta colpa degli stupefacenti). Ecco che arrivai in un ennesimo luogo molto curioso, un piccolo ometto (MA) si fece

Era da tempo che aspettavamo queste conversazioni, ed ora che ci è arrivata (direttamente dall'Inghilterra, pensate) non possiamo fare altro che rimanerne colpiti. La realizzazione, infatti, è davvero ottima, con un sacco di effetti visivi e sonori. Guardate solamente l'animazione dello spirito principale: è veramente ben fatta, soprattutto quando tira sciabolate a destra e manca. Mi è dispiaciuta l'assenza delle musiche in-game, ma evidentemente i programmatori hanno pensato di rinunciare ad esse per sfruttare meglio la memoria rimanente. Ed hanno fatto bene, perché i livelli sono belli grandi, ed è un vero piacere esplorarli. Buono anche il livello di difficoltà, certamente più calibrato (a mio avviso) di Wrath of the Demon...



First Samurai è un gioco decisamente accattivante, estremamente giocabile, ed alquanto divertente. La grafica è molto carina e colorata, gli spiriti che popolano i fondali sono veramente ben fatti, anche se forse troppo minuti. La presentazione è introdotta da una musicchetta molto bella, che, purtroppo, ogni tanto si interrompe senza motivo... Peccato che durante il gioco non sia presente alcuna colonna sonora, solo carinissimi effetti. Nel complesso vale la pena di dargli un'occhiata.



PRESENTAZIONE 80%
Davvero bella la schermata introduttiva, peccato che non vi siano opzioni degne di nota.

GRAFICA 88%
In alcuni punti poteva essere fatta meglio, ma nel complesso è davvero ottima.

SONORO 60%
Sufficiente, non si può davvero dire altro.

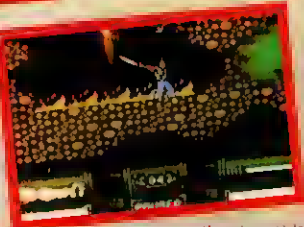
APPETIBILITÀ 90%
La versione Amiga era davvero bella, ed è un genere di gioco che conta davvero un sacco di fans.

LONGEVITÀ 80%
Ci giocherete a rigiocerete fino a portarlo a termine. Poi, si vedrà...

GLOBALE 84%
Buona la realizzazione, cercate di procurarvelo perché merita.



riusciva a rispondermi, neanche io ne ero in grado. Un giorno decisi di dargli da fare per dare un senso alla mia vita e così mi accinsi ad intraprendere un lungo viaggio; decisi di andare in giro per il mondo, conoscere gente nuova, vite nuove, nuove usanze. Partii in una buia mattina d'inverno, il cielo era grigio, nulla vedevo e nessuno girava per le strade. Mi incamminai verso il porto per prendere la prima nave che mi avrebbe portato sul territorio americano. Per mia sfortuna o fortuna, non so ancora cosa pensare, la nave ebbe un incidente di percorso e affondò. Molti passeggeri morirono, altri vennero tratti in salvo io invece caddi nell'abisso marino e, dopo un tempo ancora oggi da me non conosciuto, mi trovai in una terra mai vista prima d'ora. Pensavo che



avanti e mi punto la sua arma addosso (un biberon, N°1), mi difesi e molti altri ometti (BDM e Raffaele) si fecero avanti, trascorsi così giorni e giorni, ero circondato solo dai rumori della mia spada e il mio sialo d'animo era di nuovo calato. Di nuovo sentii quella voce che mi diceva le stesse parole. Proseguì con molta cautela, ma anche con molta decisione; speravo in un miracolo anche se sapevo che nessuno mi avrebbe mai aiutato; se volevo salvarmi dovevo farlo con le mie forze. Presi in mano la situazione e avanzai in gran velocità. Dopo alcuni giorni arrivai all'aeroporto di Milano. Ero felicissimo e solo in quel momento riuscii a capire che se si vuole arrivare ad una conclusione bisogna farlo esclusivamente con le proprie forze. Vorrei consigliare a tutti di vivere un'avventura così, pensando a quello che ho vissuto io in quei momenti difficili. Auguri.



WRATH OF THE DEMON

La Ready Soft, dopo un'attesa di qualche annetto, si è finalmente decisa a lanciare sul mercato il tanto atteso WOTD, solo su disco (e dove è andata a finire la versione su cartuccia?)

Allora, non saprei proprio da dove cominciare, vista l'elevata quantità di avvenimenti che vi devo raccontare... Dunque, il fulcro della vicenda è un esperimento attuato da un certo Anthrax (nome davvero originale, non c'è che dire... NdD), stregone di una rigogliosa corte medioevale, attuato per riportare in vita un oscuro e malvagio demone, che per la cronaca è il cattivone di turno. Questo demone doveva servire al mago per attuare il piano di conquista del trono reale, ma ahimè, una volta informato del tutto, il demone pensò bene di sbarazzarsi di Anthrax e svolazzare lui stesso sul trono, portando morte e distruzione in tutta la regione... Passano secoli, ogni traccia della vecchia civiltà viene cancellata dal vento, cosicché nessuno si ricorda più di quanto è accaduto. Il demone è tornato al suo sonno infernale ed una nuova civiltà pone le sue basi proprio nella regione che, secoli fa, era stato il fetto teo-



tro delle vicende sopra narrate. Ovviamente, se il demone avesse continuato a riposare, questo gioco non avrebbe avuto ragione di esistere, quindi prendiamo come dato di fatto che si sia già risvegliato e che stia già pianificando di ripetersi. Una fata, risvegliandosi da un incubo, presagio delle sventure future, avvisa il re, che a sua volta manda un messaggero per informare il più valoroso cavaliere... Fin qui tutto bene, dal momento che voi non c'entrate niente, almeno finora...

Si dà però il caso che il messaggero viene fatto uccidere dal cattivaccio e che voi, testimone dell'omicidio per caso, finite per leggere la pergamena contenente il fantomatico messaggio... Non appena vi balza agli occhi che, una volta sconfitto il demone, vi verrà offerta in sposa la principessa, si, proprio lei, quel bel pezzo di fi", vi gettate a capofitto nell'impresa noncuranti degli innumerevoli pericoli...



Il vostro primo compito sarà proprio quello di raggiungere l'oscuro maniero in cui si nasconde il signore delle tenebre, cosa che già di per sé presenta non poche difficoltà. Innanzitutto voi siete delle ciofiche a cavalcare, quindi salire sulla sella del fido ronzone comporta già molte difficoltà. In più, una volta in sella al destriero, sarà necessario raccogliere pozioni, evitare mostriciattoli vari e saltare (o abbassarsi) per evitare differenti ostacoli. Io, modestamente, ho già trovato molto difficile passare questa sezione del gioco, ma confido in un esito migliore per quel che vi riguarda... Una volta superata questa prima fase, dicevo, vi troverete faccia a faccia con un sacco di strane creature, dal Baboso al briliante, tutte decise a troncare la vostra giovane carriera di salvaprincesse a domicilio (tm).

Ma non voglio rovinarvi la sorpresa, quindi adochiate attentamente le superbe fotografie e correte immediatamente ad acquistarlo...

Volete vedere qualcosa di veramente GRANDE per il vostro Commodore 64? E allora correte subito a comprare questo Wrath Of The Demon.

perché ne vale davvero la pena. L'ambientazione è affascinante, è un po' come il medioevo di Defender of the Crown con una punta di Fantasy in più. Vedere quei mostri così ben disegnati è davvero un'esperienza che consiglio a ogni sessantatrista, ed ogni aspetto del gioco sembra essere fatto apposta per mostrare cosa il C64 è ancora in grado di fare. Peccato però che il tutto sia più difficile della versione Amiga, ma se la cosa non vi spaventa, vi diverte!



Questo gioco farà piacere ad un certo Giorgio Guerra di quartiere, il quale ha sostenuto che l'ultimo milico gioco per C64 degno di tale nome era

Creatures II. Infatti WOTD è eccezionale, soprattutto per quanto riguarda l'aspetto puramente estetico. I fondali sono infatti strepitosi, così come gli sprite, enormi se paragonati a tutti quelli degli altri giochi per C64, ben animati e colorati (non vi sembreranno neanche i soliti vecchi sedici colori). Il suono è quasi di pari livello, così come gli FX. Purtroppo la giocabilità lascia un po' a desiderare, risultando alcuni quadri un po' monotoni e troppo difficili, ma vi assicuro che vale lo stesso la pena di provare questa fantastica avventura...



Uhm, mi dispiace un buon titolo, non c'è che dire: la grafica è veramente strepitosa, con tanti livelli di parallax, tanti bei colori ed un sacco di fondali disegnati con maestria. Per non parlare poi dei giganteschi sprites, che nonostante le loro dimensioni, non perdono un bel niente in dettaglio (certi mostri sono delle vere opere d'arte). Anche il suono è grande, quindi non si vede il motivo per cui avrei dovuto mettere una fascia perplesse lì a destra. Bhe, è presto detto. Il gioco è troppo difficile. Insomma, in ogni sua parte è parecchio frustrante, non potrete fare altro che avrete portato a termine, non potrete fare altro che esaltarvi. Bello da vedere e da sentire, un po' meno da giocare. Aughi!



PRESENTAZIONE 85%

Molto meglio il gioco di per sé

GRAFICA 99%

Di questi tempi è davvero una manna dal cielo...

SONORO 90%

Il SID, e quanto pare, è ancora capace di farsi rispettare... (Rimo Baciati NdD)

APPETIBILITÀ 90%

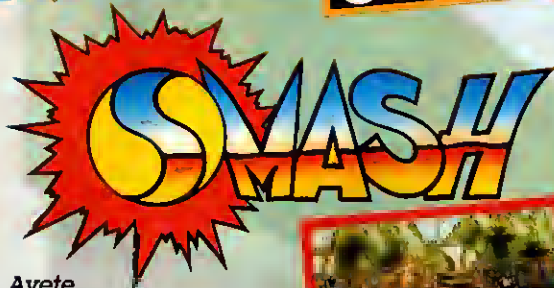
Pensato di essere in un'isola deserta per dei mesi, senza mai aver visto una donna...

LONGEVITÀ 90%

Spero che non siate "troppo veloci" (ma caro, hai già fatto?)

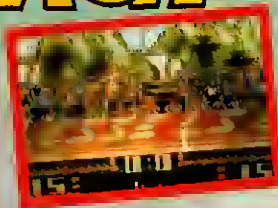
GLOBALE 92%

Goduria end libidol (Povero Dave, ormai l'abbiamo definitivamente perso. NdP)



Avete voglia di sapere quante volte rischiamo la vita per andare in redazione?

Cosa c'entra tutto ciò con Smash? Beh, dopo ben tre recensioni di giochi di tennis di fila, mi sembrava "ingiusto" nei vostri confronti farvi sorbire ancora un sacco di "storie" su questo nobile sport. Così, interpretando in modi diversi il nome di questo videogame, ho pensato di raccontarvi il tragico che alcuni di noi (ad esempio Paolone, Cri ed io, ndGK) compiono per recarsi sul posto di lavoro. Il percorso della morte (così lo chiamiamo noi, ndGK) incomincia all'uscita della stazione della metropolitana, alla fermata del tram. Qui si deve sempre fare attenzione ai tram in arrivo, dato che il binario è praticamente attaccato al marciapiede e se uno è un po' distratto... SMASH! E viene strascinato dal mezzo pubblico. Ma questo non è ancora niente. Dato che bisogna scendere subito alla prima fermata, bisogna fare a gomitare con la massa abnorme di gente che impietosamente occupa ogni tram di questa zona (morire! Tanto non vi dico qui è ndGK) per guadagnare in tempo l'uscita. Una volta scesi, ci aspetta uno dei punti più difficili di questo percorso "bellico": l'attraversamento doppio di uno degli incroci più affollati e trafficati di Milano!!! Questa operazione richiede doti da centometrista che farebbero invidia anche a Carl Lewis, ma non richiede una grande astuzia (sapete come funziona un semaforo? ndGK). Ma visto che noi siamo veramente in gamba (cioè corriamo molto veloci, ndGK) e riusciamo spesso (?) a superare questo "ostacolo" senza finire SMASHati sotto a qualche macchina, a questo punto dobbiamo cimentarci con i famosi autobus milanesi sui quali trovare un posto è un po'chettino difficile se non si è abili "pogatori" o "poghisti", che dir si voglia. Ma una volta strigliata questa "pratica" e una volta scesi alla



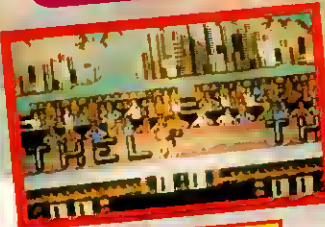
seconda fermata, ci aspetta il tratto più duro di tutti, degni del primo Rambo: dobbiamo infatti percorrere un vicolo disseminato di "feci animali e non (!!!)" (sulle quali fare un bello SMASH è roba da niente) e di tabacchetti infingardi, tra cui le pericolose uscite di mezzi da un cantiere edile e lo stop "armazzaredattori", dal quale sbucano in continuazione auto e furgoni che non badano certo alla presenza dei pedoni della redazione... Dulcis in fundo, dobbiamo percorrere circa cento metri di strada a senso unico "contromano", perché i marciapiedi sono puntualmente occupati da parcheggiatori infanti. Vi sembra un percorso da poco? Ah sì? Beh, allora provate voi a percorrerlo almeno due volte a settimana (se non di più, quando la rivista è in chiusura... ndCRI) senza incappare almeno in uno SMASH (Aaaargh!!!)!!

Et voilà, le jeu est fait. Scusate il francese, ma ieri sera mi sono rivisto due film dell'ispettore Clouseau (si scrive così?) e che ne so... ndGK) e così ne sono rimasto un po' contagiato (e chi se ne frega? ndCRI)(Giusto Cri, chi se ne frega? ndGK). Ma veniamo al sodo, al dunque, al punto, al nocciolo della questione, al bandolo della matassa, all'uovo di Colombo, al Marcellino pane e vino, al Festival di Sanremo, al "mistero che c'è"... Mi sono lasciato prendere la mano (e speriamo che me la restituiscano presto, altrimenti come faccio a scrivere questo commento?) E poi Paolo si arrabbia perché gli consegno il mio materiale in ritardo. Vorrei vedere lui al mio posto, a scrivere con solo una mano, ndGK) (e una ciabatta in bocca... ndP), vi faccio di nuovo le mie scuse e quelle del Paolone, anche se non so perché; affari suoi... Dicevo?... Ah sì, il commento. Beh sono pienamente d'accordo con Cri, anche se dopo qualche tempo che giocavo a Smash mi sono un po' rotto.



Sarà la primavera...

Eccomi di nuovo qui, pronta a darvi il mio parere su questo videogame. Devo dire che sono rimasta positivamente colpita da Smash e vi spiego subito perché. Innanzitutto mi è piaciuta molto la visione laterale del campo che, anche se non è molto originale, fa sempre un bell'effetto. La grafica è molto ben curata, soprattutto alcuni fondali: lo sport del tennista è discreto, mentre lo scrolling è decisamente molto buono. Poi quanto riguarda il sonoro, se in casa avete un impianto stereo con lettore di CD è molto buono; se avete solo un giradischi o un mangiascassette è sufficiente; mentre se dovete ascoltare per forza il vostro televisore è meglio che vi concentriate solo sul gioco: il solito "picche-pacche". La giocabilità non è il massimo ma, dopo aver preso familiarità con i comandi e con il piccolo display che offre una visione rimpicciolita del campo, riuscite a giocare dignitosamente. Giudizio complessivo: carino e discretamente riuscito, ma sappiate che in commercio ci sono simulatori di tennis "nu pogo mighloun".



- PRESENTAZIONE** 77%
Discreta e schemata iniziale e la confezione.
- GRAFICA** 86%
Ben riuscita: sprite carine, scrolling molto buono, alcuni fondali molto belli.
- SONORO** 60%
I suoni numerosi funzionali di fondo.
- APPETIBILITÀ** 76%
Si presenta bene e da un tocco di classe al menù (dove l'ho già sentita questa, Cri? ndGK) dei vostri giochi.
- LONGEVITÀ** 74%
Man meno che si prende la mano (ah!eh!ah! ndCRI) aumenta anche la voglia di giocare, anche se non supera mai un certo livello...
- GLOBALE** 79%
Come ho scritto nel commento, è nel complesso ben fatto, ma non è certamente il migliore gioco di tennis in circolazione... Fate voi!



Gazza's SUPER SOCCER

**Buuuuu uup!!!!
Pardon, excuse me,
ma al mio stomàco
non si comanda...**

Scusate per l'incipit non troppo "fine", ma era il più adatto a questo "mirabolante" videogioco, dalla trama molto particolare. Cosa potrà mai avere di così strano un gioco di calcio? Semplice: non è un gioco di calcio nel vero senso della parola e "io vi spiego perché. Dovete sapere che il bravissimo Gazza, quando ancora era un bambino, tirava calci al pallone con i suoi amici dell'oratorio ed era già un campionario. Fin qui è tutto normale, ma con l'aumentare della sua bravura i ragazzi che giocavano con lui si trovavano sempre più in difficoltà sia nell'affrontarlo sia nello stesso nella sua stessa squadra (i suoi tocchi e i suoi schenchi erano troppo difficili per dei "comuni" bambini). Così i più furbi

ma anche così il nostro Gazza era imbattibile (dovete sapere che era anche il campione mondiale di "saltelli su un piede solo"); gli

Imposero quindi di giocare bendato, ma, dato che il "bambino prodigo" era anche imbattibile a "mosca cieca", ben presto si resero conto che ci voleva qualcosa di più drastico. L'ultima "pensata" fu quella di farlo giocare con i piedi legati, ma ben presto si resero conto che neanche il Pelé degli anni migliori poteva sostenere un simile

handicap. Ormai rassegnati a "non" giocare a pallone, gli amici di Gazza erano veramente abbacchiati, quando un bel giorno il campionario li salutò con il suo stomaco e disse loro che a scuola aveva imparato a "digerire" apposta. Subito il suo amico più sveglio urlò: "Facciamo giocare tutti!! Vedrete che sbalottiti!!". I ragazzi si guardarono sbalottati, chiedendosi cosa volesse dire "giocare tutti". Così il bambino sveglio spiegò le modalità di questa

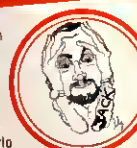
penalizzazione: ogni volta che Gazza toccava palla, doveva accompagnare il calcio al pallone con un tutto e, se voleva tirare in porta, doveva farne

addirittura tre. Tutti furono d'accordo e subito sperimentarono questa nuova "tecnica di gioco" per Gazza. Fu immediatamente organizzata una partita e, tra lo stupore di tutti, si accorsero che il trucco funzionava: Gazza toccava pochi palloni, ma ogni volta sfoggiava tutta la sua classe (nel fare i tutti, nel GK), tanto che ogni suo tocco era prezioso, ma, nel frattempo che si "ricaricava", i suoi compagni ed i suoi avversari potevano giocare tranquillamente. Quando in seguito intraprese la carriera calcistica, dovette abbandonare questo "obbligo" imposto dai suoi amici, ma, dato che, come dice un detto popolare, è difficile raddezzare una pianta cresciuta storta, ancora oggi il nostro Gazza gioca pochi palloni, anche se sfoggia tutta la sua classe (nel fare... beh, è inutile che mi ripeta, nel GK). Come? Volete anche sapere cosa dovete fare in questo videogioco? Lo volete sapere? Beh, ascoltate: lo spazio della recensione è finito, quindi leggetevi i commenti e che sia finita lì. E non me ne ramperete (vedi Dylan Dog).

Avete mai visto un cambio di visuale che, invece di aiutare il giocatore, lo confonde ancora di più? Avete mai visto dei giocatori che non partecipano minimamente all'azione di gioco? Avete mai visto una grafica più brutta? Se la risposta è negativa a tutte le domande, comprate 'sto Gazza, che vi ricrederele.



Alè oh oh, alè oh oh! Ecco la mia prima patacca di Istait! Non vedevo proprio l'ora di questo event!! Questo gioco è proprio brutto! Devo ammettere che questa è stata la prima volta che ho avuto l'occasione di vedere questo videogioco del vivo e ci sono rimasto proprio male. D'accordo che ero stato avvisato dal Paolo che GSS era una vera clofeca, ma non pensavo così tanto; speravo che almeno qualche lato buono, anche se nascosto, ce l'avesse... E invece niente. Che penall! Grafica pessima, sono bleda, e globalità azzerata dalla impostazione grafica: se giocate nella vostra area, avete davanti a voi se giocate nella porta e alle spalle il centro campo; stessa situazione se giocate nell'area avversaria; ma se giocate a centro campo, avete una visuale laterale del campo senza le aree. Più casale non ci mai giocato ad un simulatore di calcio più brutto di questo. Pietà per un povero redattore!!



PRESENTAZIONE 45%
La cosa più bella: ci sono alcune opzioni; dopodiché.....

GRAFICA 10%
Oscena, dà l'insufficienza grave, molto grave: riduce ai minimi termini la giocabilità!!

SONORO 10%
Sarebbe meglio che non ci fosse...

APPETIBILITA' 20%
Scusi, mi dà Microprose Soccer?

LONGEVITA' 5%
Tirato fuori il disco, vi verrà subito voglia di ritirarlo nel vostro gab... Lasciamo perdere.

GLOBALE 19%
Un gioco in piena zona patacca....

Non capita quasi mai di vedere la mia caricatura schizzata, perché di solito riesco a cogliere qualche barlume di aspetto positivo in ogni gioco che Paolo ne "affida" alle cure mie e di Jack, ma in certi casi non posso proprio farnie a meno!! Sono rimasta esterrefatta: GSS è veramente S@#SE e "GSS"!! Mancava solo che emnessa un qualche tipo di odore ed era perfetto! A me non piace essere troppo dura nel mio intervento, perché penso sempre che dietro a ogni gioco ci sono uno o più programmatori che hanno lavorato, ma questa volta hanno lavorato proprio male... E scusate se è poco...





Mi pare di avere già recensito qualche tempo fa il gioco in questione, beh, se devo essere sincero la mia opinione non è per niente cambiata. Out Run, pur non possedendo grafica strabiliante, vanta dalla sua una buona giocabilità, un buon livello di difficoltà ed un sonoro adeguato. Se già non lo possedete direi che vale proprio la pena di acquistarlo, a meno che non detestate proprio questo genere di giochi...



Se devo essere sincera non ho mai giocato eccessivamente ai giochi di guida, questo perché ho sempre preferito a questi giochi da maschietti vi degames più simpatici e divertenti, come Bubble Bobble o Rainbow Island. Devo però confessare di essermi molto divertita a giocare a fessarsi di annesse rifacimento di Out Run, forse questo ennesimo rifacimento di Out Run, forse proprio perché non conosco molti giochi di questo genere... La grafica, seppure un po' approssimativa, risulta abbastanza chiara e lo scrolling si muove abbastanza velocemente e all'azione di Out Run Europa. Per quanto riguarda la giocabilità non ho nulla da dire, tutte le sezioni del gioco sono accessibili e terminano non è né semplice né troppo difficile. Direi di comprarlo!



PRESENTAZIONE 89%
Abbastanza accattivante, con una buona colonna sonora. Istruzioni un po' sintetiche nella confezione.

GRAFICA 63%
Veloce al punto giusto ma poco dettagliata...

SONORO 90%
Buono...

APPETIBILITÀ 80%
Se avete già giocato a Out Run potrete anche non desiderare di utilizzare questo ORE...

LONGEVITÀ 85%
... Me il gioco nel complesso si lascerà giocare...

GLOBALE 87%
Da aggiungere alla vostra collezione...

Come voi sapete sono uscite ben tre versioni della serie Out Run.

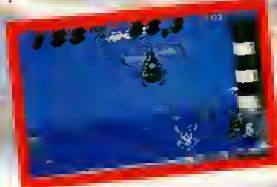
Quest'ultima è sicuramente la più varia e divertente: infatti potrete godere di straordinari momenti (mi immagino... NdD) stando a bordo di innumerevoli mezzi di trasporto: moto, macchine sportive, motoscafi ecc. Potrete scegliere voi il modo di

she? Ah, forse intendete dire una "porsche" l... NdP) mi sembra, e proseguire l'inseguimento... Ah, che sba- data, mi sono dimenticata di spiegarvi il motivo per cui comete: voi siete un coraggioso agente della CIA, a cui è stato ordinato di inseguire una banda di falsari in possesso di un cliché sottratto (indovinate un po' in che modo) alla Zecca di Stato. Molte altre sfide vi attendranno, ciascuna su un mezzo differente, ma mi dispiacerebbe rovinarvi la sorpresa, quindi scoprirete da voi l'unica cosa che vi voglio dire (forse per incitarvi a giocare) è il teatro di queste altre vicende, ovvero la California e il Canada, proprio sotto il sole cocente adocchiati da bellissime ragazze in bichini (di certo non si tratta delle nostre redattrici, allora NdP) e sotto il cielo bianco del Canada, che vi darà un senso di freschezza, di tranquillità, e questo sarà a vostro vantaggio, un po' di relax non fa



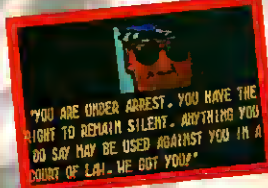
guida, scegliere la velocità, le marce, se rallentare o essere amanti del pericolo (il Paolone sa bene cosa sta il pericolo, soprattutto presso l'incrocio di Cassolnovo... NdS) (oh, noisai! Solo perché a momenti non provocavo un mega-incidente! NdP); vi ricordo una cosa, se supererete il limite di velocità sarete in un bel guaio: la polizia vi starà alle costole e vi sbatterà in guardina.

Le strade che dovrete affrontare saranno molto spesso intralciate da strani oggetti e da molti avversari che in continuazione cercheranno di mandarvi fuori strada, ma i vostri pensieri saranno accompagnati da una entusiasmante mischia, la quale vi darà il coraggio di affrontare sempre più nuove avventure. In un primo tempo sarete a bordo di una splendida moto, sicuramente ottima per le vostre pretese; con sedile imbottito di un'ottima materia che rilascerà il vostro organismo nei momenti più difficili. In seguito dovrete dirottare il volante di un velocissimo motoscafo, e qui si che sarà da ridere, infatti dovrete riuscire a terminare il percorso nel minor tempo possibile, stando attenti, ovviamente, agli innumerevoli pericoli, come schivare impetuose onde e qualche altro ostacolo che troverete sul cammino. Ma le vostre avventure non sono ancora finite, appena arrivati al molo dovrete balzare al volante di una super veloce autovettura, una Porsche (una Porsche? E che diavolo è una Por-



mal male. Se riuscite a beccare i sopracitati falsari scoprirete il piacere di vedere la vostra faccia su tutti i giornali, in più troverete molti lettere nella buca della vostra posta (i piccoli fans), e tantissime ragazze vorranno conoscervi, con in più tutti i privilegi riservati agli eroi nazionali!

Se questo è il vostro sogno spero che possa realizzarsi. Vi faccio i miei più sinceri auguri, la vostra amica Silvia.



L'ORGANO DEL FRONTE POPOLARE
DELL'ALIENAZIONE

BOVABYTE

e non sai mai cosa leggi

Non solo Epilessia
MEDICINARIO VIDEOLODICO

Eh, sì, cari lettori. Non solo i videogiochi portano all'epilessia, ma anche all'alienazione di gruppo! Come ben saprete, nelle intenzioni di alcuni genitori c'è un nobile movimento per "l'abolizione del videogioco", un moderno remake in versione cretina delle "mamme contro le discoteche" che fuorreggiò l'estate scorsa. Ebbene, come nel caso dell'epilessia, noi andiamo controcorrente e siamo perfettamente d'accordo con loro: tutti i mali sono colpa dei videogiochi e se un bambino cresce ricognolito, non è colpa dei genitori che non l'hanno educato ad una vita di società, bensì del videogioco a cui l'avevano "affidato" tutto il giorno, come se fosse un baby-sitter. Così noi di BovaByte abbiamo deciso di dare una mano al movimento, segnalando tutte le malattie che il videogioco può trasmettere ai disgraziati che ci giocano.

MALATTIA DEL SONNO

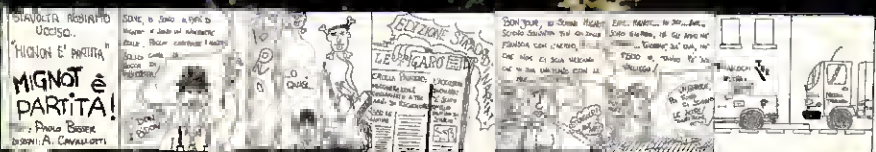
(debeo hoc ludum terminare)
Una sindrome parecchio diffusa soprattutto agli albori dell'home computing, quando una selva di programmatori in erba se ne stava tutta la notte attaccata al monitor per correggere e/o modificare questo o quel programma. Ma da quando il videogioco si è imposto come dominatore del mercato, la malattia presenta nuovi e più preoccupanti risvolti. E' scientificamente calcolato che una percentuale S di videogiocatori sta su tutta la notte pur di terminare un gioco. Il che provoca una profonda alterazione del metabolismo e della percezione neuronale del sonno. In parole povere, il malato sarà stracco per tutta la giornata... Per vincere la Malattia del sonno basta un paio di sculacciatori ben assestati, ed insegnare al curando giocatore che la notte è fatta per dormire.

IL BALLO DI SAN VITO

(homo ballans sine cervello)
Tipica malattia che si manifesta in tutta la sua devastante evidenza allorché il videogiocatore riesce a terminare un videogioco. I primi sintomi saltano fuori quando il giocatore supera un livello particolarmente ostico, ed inizia ad esultare in maniera inconsulta, emettendo versi subumani del tipo "uah uah uah! Ti ho superato, maledetto il vello! Ho ammazzato quel bastardo del mostro finale!! Oleeeee!". Ma il peggio deve ancora arrivare, come si diceva poco innanzi. Quando il malato finisce il gioco, infatti, inizia uno spettacolo davvero poco edificante: inizia a saltare, esultare, tirare porconi a destra e manca, e telefonare a tutti i conoscenti per dire che ha "finito il gioco". A questa fase di presunta felicità, segue la depressione, dovuta più che altro al fatto che un gioco, una volta terminato, non diverte più. E allora inizia a piangere, a disperarsi, a ruzzolare per terra gemendo, per implorare i genitori a comprargli un gioco nuovo. Incurabile.

COLERA

(herpes simplex)
Si trasmette nel modo più ingiungendo possibile. Infatti è sufficiente che un giocatore malato di colera tocchi il joystick di un cojn op, per trasmetterlo a colui che, ancora sano, toccherà lo stesso joystick immediatamente dopo. Fino adesso non sono stati registrati casi del genere, ma tengano presente i genitori di cui sopra, che il linea teorica è possibile!



CAPITAN CAPITAAN CAPITAAAAN CAPITAAAAN CAPITAAAAN BUSTINA!

Non sapete dove si nasconde, non lo conoscete ancora, è cattivo e crudele tanto da far impallidire Lobo, (l'essere da cui il nostro eroe ha preso spunto).

Ebbene sì, un nuovo personaggio si aggira per la redazione: Capitán Bustina, il difensore dei pony express, colui che fa in modo che la posta arrivi e che i postini non subiscano soprusi, odia comunque le commesse della posta da quando l'hanno imbustato e spedito in Lituania.

Ora, dopo questo tremendo viaggio è giunto a noi ed è pronto a presentarsi ai lettori di ZZAP! (e TGM).

Ma chi è e che cosa fa? Se tutto fila liscio entro breve tempo troverete la sua caricatura e una rubrica tutta sua, il suo acerrimo nemico



MONONUCLEOSI ANALE RIFRATTA®

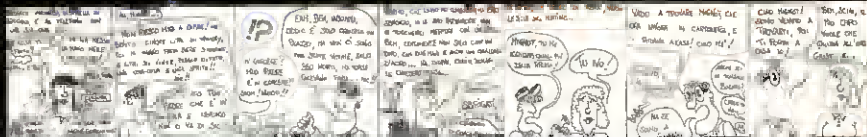
(©1993 BDM)

Questa patologia è tipicamente riscontrabile nei bambini che non hanno fatto altro che videogiocare per tutta la vita, è quasi del tutto incurabile ed è parecchio diffusa. I suoi effetti sono facilmente evidenziabili analizzando correttamente e regolarmente il volto del videogiocatore. È stato infatti calcolato che un'elevatissima percentuale S degli utenti di computer (scritto rigorosamente con la I in mezzo) e console quando è concentrata davanti al monitor, presenta una faccia da ebete che è tutta un programma. Il perdurare della posizione, porta ad un vizio di forma del lineamenti, i quali assumono nel volto la tipica espressione da beota che, purtroppo, è appannaggio del giocatore. Tale sindrome è definita quale Mononucleosi Semplice Rifratta, e degenera in quella del titolo allorché l'espressione da beota muta in una condizione ancora più grave, comunemente definita come "faccia da c.o." (...u).

NB: la percentuale S di cui si è tanto parlato coincide con la percentuale sigma di Stupidi sulla cui trattazione rimando al saggio del Cipolla "Alfagra ma non troppo", che consiglio vivamente a certi genitori di leggere attentamente. Aloha...

Grande Iniziativa di BovaByte UN FONDINO PER I BOVAS

Vista l'estrema difficoltà a reperire ogni mese un fondino demente diverso per queste due pagine dementi, noi dementi di BovaByte abbiamo deciso di chiedere il vostro demente aiuto! Potete spedire delle immagini particolarmente dementi e colorate, nonché veri e propri trafiletti dementi. Nel caso dovessimo giudicare decisamente demente ciò che ci avrete con demenza spedito, lo troverete pubblicato. Il materiale demente spedito, siccome non siamo dementi, non verrà restituito. Ciao Ciao! Ah, è vero: tutto il materiale va spedito a "ZZAP! FONDOINI DEMENTI - Casella Postale 853 - 20101 Milano".





IN RITARDO? MAI SIA...

Dopo il disperato cappello del mese scorso (capita a tutti di essere un po' giù di morale) (potenza delle mie ciabattine... N&P), sono di nuovo in forma (coff, coff, si fa per dire) pronto per scrivere e farvi sapere qualche succulenta notizia su come affrontare, superare e completare prodotti di pubblico interesse (e non venissero a dire che non c'è mai un trucco sul vostro gioco preferito, poiché lo posso pubblicare solo quello che gentilmente mi spedite): purtroppo per questo numero avevo a

disposizione soltanto CINQUE (dico CINQUE!) lettere, e così dalla scienza sono dovuto passare alla fantascienza per riuscire nel mio laborioso intento e (incredibile, vero Paolone?) ho consegnato (anzi consegnerò domani) il materiale addirittura in tempo (applausi signori, applausi). Lui non avrà di che lamentarsi (tranquillo, Luke, sai che io trovo SEMPRE un motivo per lamentarmi... NdP, ma io sì: spero infatti vivamente di vedermi porgere un quantitativo più massiccio di lettere il mese prossimo poiché, se ciò non dovesse avvenire, prometto che farò uno scritto denominato "Trucco di Latta" in cui pubbli-

cherò soltanto i trucchi più inutili per i giochi più brutti mai usciti sin da quando Unga pigliava a clavate in testa la sua pelosa consorte Bunga: meditate gente, meditate... He, he, he (disata satanico-infernale).

LIKE

**PIGLIATE UNA BUSTA, FICCATECI DENTRO
UN TRUCCO LECCATE E SPEDITE IL TUTTO
CON TANTO DI FRANCOBOLLO A:
ZZAP! TOP SECRET
CASELLA POSTALE 853
20101 MILANO**

HUDSON HAWK

(Soluzione)

Dopo i consigli, i trucchi e le amenità varie dell'ultimo numero, questa volta abbiamo a disposizione l'intera e definitiva soluzione del gio-

co (ooh, era l'ora); i ringraziamenti vanno al ...issimo (?) Non chiedete a me, ne so quanto voi) Angelo Leone di Sovorato che ci ha spedito tutto in una lettera formata fisarmonica. Insieme a qualche altro trucco che prima o poi verrà probabilmente pubblicato su queste pagine.

inoltre forse (e dico forse, non so se ci sarà abbastanza spazio a disposizione) avevo intenzione di pubblicare alcuni disegni veramente simpatici che illustrano le gesta del nostro ladro preferito in azione durante il primo livello del gioco. Se mai doveste vederli da qualche parte, sappiate che ci sono stati forniti da Gianni Ceccarelli in collaborazione con un folto numero di amici (Mario, Ciaccio, Filo, Oga, tanto per citarli tutti) che prontamente ringrazio per la collaborazione; bene, non perdiamo altro tempo e passiamo al sodio (oops, troppa chimica in testa).

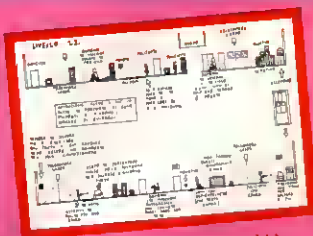
PRIMO LIVELLO

Salite sui tavolini fino ad arrivare alla corda e accatastate le due casse che si trovano alla fine di questa con l'aiuto del montacarichi; arriverete così alla finestra aperta in cui dovete entrare. A questo punto siete dentro all'edificio e qui dovrete fare molta attenzione a non farvi beccare dai laser, poiché perderete una vita in un colpo solo.

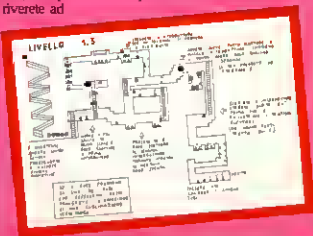
poltere cerca di non toccare le varie focaccine; se mai ciò dovesse avvenire, aspettate che il fondo non lampeggi più, in modo che i laser ridiventino lentissime prima. Entrate nell'ascensore, appena uscite mettetevi fuori combattimento l'agente con la pistola e utilizzate la poltrona per salire dall'altra parte dell'addio. Arrivate fino alla grata ed entrate; dopo essere scivolate fino terra, raccogliete i soldi e, per prima cosa, salite la prima scala evitando i "flamers", schiacciate il pulsante nell'incavo a destra e ritornate qui fino alla base delle scale. A questo punto proseguite verso destra, fate scattare il secondo interruttore alla fine di un'altra rampa di scale e tornate indietro: così facendo la ventola verrà disattivata dandovi la possibilità di avanzare incolumi. Salite la scala stando attenti ai soliti lancia fiamme e arriverete in un punto dove vedrete una serie di scariche elettriche: aggrappatevi alla sbarra di ferro sopra di esse e proseguite. Dopo non molto troverete una leva che dovrete alzare per fermare momentaneamente il passaggio di corrente: In questo breve intervallo di tempo potrete raggiungere l'altra sponda evitando di essere elettrocugliati (?). Arrivati al tunnel verso il basso, sull'ultimo gradino di sinistra fate scattare l'ennesimo interruttore e correte il più velocemente possibile verso destra per passare indenni la ventola omicida. Caduti nel tunnel vedrete, quasi al centro dello schermo, un'altra leva: alzateela e correte qui superando i sensori elettrici momentaneamente disattivi. Continuate a camminare, superate i flamers fermandovi tra uno e l'altro e vi troverete dentro i corridoi. Qui evitate le focaccine e i laser: arrivati all'ascensore entrate e superate questo piano e quello superiore entrando prima nella porta e poi nel portoncino (e non nell'ascensore): vi ritroverete così nella sala degli Sforza. Blastate gli uomini che vi vengono incontro con fare sospetto e, stando attenti ai soliti laser, arrivate alla cassaforte aprendola schiacciando il tasto del joystick L. E un po'.

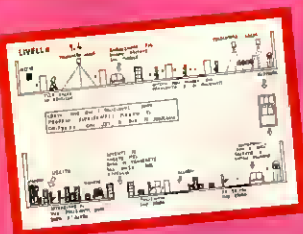
SECONDO LIVELLO

La prima fase del secondo livello è molto semplice.



basta salire il più possibile verso l'alto; quando arrivate a un "buco quadrato" con una scala pendente, entrate e vi ritroverete nelle foggiature del Vaticano (piene zeppa di meccanismi anti-fuga, hanno paura che i topi scappino via?). Queste tubature sono semplici da superare, ma ricordate che le punte e le bombe sono letali e che la fine delle foggiature è rappresentato con un "buco nero". Dopo che avete superato le tubature, vi ritroverete sul tetto della "Cappella Sistina & Co."; ad ostarciarvi troverete fotocellule nel primo piano e fotocellule più respingenti nel secondo. Dopo essere scesi all'esterna sinistra del secondo livello, vi ritroverete in quelle che sembrano le librerie del Vaticano e qui dovreste stare attenti ai sensori posti tra i vari mobili che vi scaricheranno addosso senza pietà 220V di elettricità; se superate anche queste avversità arriverete ad





una scala che vi porterà ad uno schermo in classico stile Platform. Evitate di cadere, di toccare i "pallini bianchi" e i numerosi nemici in modo da arrivare interi davanti a una specie di gabbia dove gratterete "The Codex" finendo così questa missione (... E due, oltè!).

TERZO LIVELLO

Nella prima parte di questo livello dovete andare tutto a destra, salire la scala, e tornerete a sinistra sulle piattaforme per poi arrivare a una scala che vi porterà al prossimo piano. Sfruttando le piattaforme andate a sinistra, salite e eliminate a pugni le due persone che lanciano gli oggetti. Salite dall'ennesima scala per arrivare sui tetti, mettetevi subito fuori combattimento i due uomini con i palloncini e proseguite verso sinistra sempre utilizzando le piattaforme. Malmenate tutti i gatti che vi si pareranno davanti (ocio

però al WWF che se vi becca vi dà una di quelle multe!), salite sulla scala e vi ritroverete sulle torri del castello. Proseguite verso sinistra evitando le palle da tennis; arrivati davanti ai monoliti (Stonehenge???) saltate sopra e troverete una piattaforma che vi porterà ancora più in alto (in paradiso?). Impallinate i tipi con i palloncini e "piattafornatevi" fino alla finestra; entrate e mettetevi a nanna i criminosi avversari (criminosi? Senti chi parla!). Portate la cassa (utilizzando le piattaforme) fino alla porta un po' più su, e vi ritroverete nello schermo finale: qui abbassate la leva nell'angolo a destra, rifate il giro e abbassate quella un po' più su, andate verso la scala e di lì lanciatevi senza indugio e raccogliete il diamante (fate tutto ciò il più velocemente possibile, altrimenti... Sarà peggio per voi (br...)). In questo modo la gabbia si bloccherà come per incanto. A questo punto non dovete far altro che abbassare la leva nell'angolo a destra...! Voilà il gioco è terminato e voi potrete finalmente vivere felici e contenti (si dice sempre così, no?)

Angelo Leone - Gianfranco Ceccarelli, "Cecca" per gli amici

LAST BATTLE

(Commodore 64 - Cassette)

Omore: la lettera è stata sbranata! No, non scher-

zo, la lettera ci è giunta in redazione con un angolo amputato in modo animalesco (sempre detto che la posta italiana funziona da cani); per fortuna il contenuto della lettera è stato danneggiato solo superficialmente (l'unico problema è che il "morso" ha addentato in pieno il titolo del gioco per cui questo trucco dovrebbe funzionare! Si legge solo Last Battle. En, spero di averla azzeccata). Comunque ecco a voi cosa c'era scritto sopra: "Ecco qui un bel truccetto per vedere subito la sequenza finale senza dover svolgere tutto il gioco: superate il primo capitolo e premete Play sul registratore; aspettate che il vostro fido C64 vi dica che ha trovato il file del Chapter 2. Ora aspettate alcuni secondi, dopo di che stoppate tranquillamente il nastro. Ripremete Play e ignorate il messaggio di Load Error che compare, e premete il tasto di fuoco. Come per incanto apparirà la scritta "Load Chapter 3". Ora riattaccate il registratore e aspettate che il computer vi informi di nuovo sulla regolarità del caricamento (ci vorrà un po' di tempo prima che il file venga trovato). Bene, ripetete la stessa operazione finché non compare l'ambito "Load Final Stage"; caricato regolarmente, battete il brutto ceffo che vi si para davanti tutte e due le volte (è uno scarpone, perché nessun problema), e godetevi la fine del gioco."

Mike The Best

POKE DAL RESTO DEL MONDO

Ammetto, mi sono giunte lettere da tutta l'Italia, ma questa è la prima volta che pubblico materiale "estero" che proviene direttamente da dei nostri fans serbi! Infatti i trucchi che riportiamo di seguito ci sono stati recapitati da un giovane ragazzone di nome Andrea di origine serba che, insieme con la gentilissima madre, sono venuti a farci visita nella nostra redazione portando dolci e regali vari per i vari redattori di Zzap! e la massiccia dose di listati per Spectrum e Amstrad che poteva leggere di seguito; purtroppo a causa di ovvi problemi di traduzione (benché conosca l'armaco come le mie tasche, non ho ancora visto abbastanza film con sottotitoli in serbo croato per poter capire tutto senza errori, non saprei bene dire a che cosa servono, ma sono sicuro che se ne sarete interessati non perderete tempo a scoprirlo di prima persona: oltene, iniziamo con l'...

AMSTRAD

-1942-

10 OPENOUT "DUMMY": MEMORY 8258-1
20 LOAD 21942.BIN
30 POKE 9500, N (NUMERO VITE DA 1 A 255)
40 CALL 88963
-GREEN BERT-
10 MEMORY 8100-1: LOAD "BERT.BIN"
20 POKE 12900, N
30 CALL 89BD0

LIGHT FORCE

10 OPENOUT "DUMMY": MEMORY & FFO-1: CLOSOUT
20 LOAD "LIGHT.BIN"
30 POKE 26965, N
40 CALL & FFO
-SAMANTHA FOX-
10 MODE 1: PRINT "SAMANTHA LOADING": OPENOUT "d: MEMORY 511: CLOSOUT
20 LOAD "SAMANTHA"
30 POKE 8766, 0: POKE 8767, 0
40 CALL 512

e finiamo con lo

SPECTRUM

-CAULDRON-

10 CLEAR 24599: FOR f=23296 TO 23309: READ a: POKE f, a: NEXT f
20 LET L=USR 23296: POKE 40060, 0: LET L=USR 24600
30 DATA 221, 33, 24, 96, 17, 232, 159, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 201
-JET SET WILLY 2-
10 CLEAR 64999
20 LET OBJ=150
30 LET ROOM=32
40 FOR n=65000 TO 65047: READ a: POKE n, a: NEXT n
50 PAPER to: INKO: BORDERO: CLS
60 RANDOMIZE USR 65000
70 DATA 221, 33, 0, 64, 17, 56, 185, 62, 255, 55, 205
-URIDUM-
10 CLEAR 27389: LOAD "SCREENS": POKE 23570, 16: LOAD 22 CODE: POKE 35405, 255
20 RANDOMIZE USR 64848
-1942-

10 FOR n=65300 TO 65326: READ a: POKE n, a: NEXT n: RANDOMIZE USR 65300
20 DATA 49, 0, 0, 221, 33, 0, 64, 17, 20, 191, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 62, 50, 10, 12, 205, 49, 92, 93, 195, 47, 204
-OPPURE-
10 CLEAR 24575: FOR n=30000 TO 30012: READ a: POKE n, a: NEXT n: RANDOMIZE USR 30000
20 POKE 40843, 182: RANDOMIZE USR 39936
30 DATA 221, 33, 236, 103, 17, 0, 200, 62, 254, 55, 195, 86, 5
-SCOOBY DOO-
10 FOR n=65000 TO 65021: READ a: POKE n, a: NEXT n: RANDOMIZE USR 65000
20 DATA 49, 0, 0, 175, 55, 221, 33, 0, 64, 17, 0, 186, 205, 86, 5, 175, 50, 174, 115, 195, 168, 97
-GYROSCOPE-
10 FOR n=23296 TO 23311: READ a: POKE n, a: NEXT n
30 RANDOMIZE USR 23296
40 DATA 49, 240, 93, 221, 33, 0, 94, 17, 0, 162, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 221, 33, 232, 253, 17, 24, 2, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 175, 50, 162, 210, 195, 194, 206
-COMMANDO-
10 FOR n=23296 TO 23322: READ a: POKE n, a: NEXT n
30 RANDOMIZE USR 23296
40 DATA 49, 128, 91, 221, 33, 188, 91, 17, 128, 162, 62, 85, 205, 86, 5, 49, 0, 96, 62, 162, 50, 5, 108, 195, 26, 254
-TAU CETI-
10 FOR n=20480 TO 20506: READ a: POKE n, a: NEXT n
30 PRINT USR 20480

40 DATA 49, 31, 64, 221, 33, 0, 91, 17, 0, 165, 62, 255, 55, 205, 86, 5, 210, 0, 0, 62, 201, 50, 129, 194, 195, 0, 91
-MANIC MINER-
POKE 35136, 0
-ATIC ATAC-
POKE 36518, 192
POKE 36519, 3
-PJAMARAMA-
POKE 48670, 0
-RAID OVER MOSCOW-
POKE 40299, 182: PRIMA PARTE
POKE 43364, 182: SECONDA PARTE
POKE 46507, 182: TERZA PARTE
POKE 49130, 182: QUARTA PARTE
-JET SET WILLY-
POKE 35889, 0
-XEVIOUS-
POKE 53592, N
POKE 36489, 0
-JET PACK-
POKE 25020, 0
-ROAD RACER-
POKE 27150, 0
-RIVER RESCUE-
POKE 33420, 0
POKE 33452, 0
-ZAXXON-
POKE 48825, 255
-IMPOSSIBLE MISSION-
POKE 45299, 62
POKE 45300, 53
-A VIEW TO A KILL-
POKE 28032, 255
POKE 28087, 8
POKE 29243, 8
POKE 30543, 8
-LUNAR JETMAN-
POKE 36965, 0
POKE 37999, 201

Andrea Scalabelli

SCOUT

E' incredibile, quando abbiamo pubblicato l'annuncio dello Zzap! Scout, non ci saremmo mai immaginati che i primi demo sarebbero

arrivati così presto. E tu? Cosa stai aspettando? Mandaci il tuo demo, poi al resto ci pensiamo noi...

MASSIMO MARCHESE SHOW II

Chi ci manda questo demo, risponde all'intuitivo nome di Massimo Marchese, costui è anche un affezionato lettore di Zzap!

Il gioco è stato realizzato con il 3D Construction Kit qualche annetto orsono - e lasciatemelo dire - st'vedi! La trama di questo programma è qualcosa di stravolgente, una volta letta, la voglia di testare il gioco diventa enorme. Il desiderio di vedere se tutto ciò che narra corrisponde a realtà è qualcosa di pazzesco. Ora per inculosarvi, e per fare in modo che telefoniate a miliardi a casa di Stefano (per farvi inviare il gioco), farò la pazzia di riportarvi qui di seguito. Siete pronti? Ok! La trama è questa: Trova la piramide maledetta, entra, ed infine di stuggi il faraone. Originale eh? (certamente più che "hanno rapito la tua ragazza, va e salvala" NdP)

MMSII è il

classico gioco di esplorazione alla Castle Master, dove, l'ambiente è interamente formato da poligoni. Per azionare qualche meccanismo, come aprire le porte e altro, sarà sufficiente spararci sopra. Per il resto non mi sembra che ci sia niente d'altro da aggiungere, le fotografie dovrebbero parlar chiaro.



Sono nel dubbio più totale, non riesco a capire se questo gioco è bello o brutto. Quello che è sicuro è che ha accalappiato l'attenzione della redazione per una discreta quantità di tempo: ogni redattore dava il proprio consiglio per finire il gioco. Purtroppo, quando si sono resi conto che il gioco racchiude in sé una massiccia dose di monotonia, i meschini scrivani hanno preferito dedicarsi ad altro.

La velocità con cui MMSII gira è qualcosa di per niente veloce. L'aggiornamento delle stanze è parecchio lento, per sparare un colpo bisogna tenere premuto il tasto fuoco per circa tre secondi, spero di essermi fatto capire. Gli effetti sonori sono oscuri, spaziano dal canonico Bip all'effetto sonoro più evoluto come Proot-Proot, roba che viene troppo la voglia di sradicare le casse dal monitor. La giocabilità, per fortuna, è sufficiente. Anche se il gioco in se stesso è qualcosa di dannoso. La giocabilità (per Massimo, oltre alla trama pareva veramente così brutto aggiungere similmente difficile (per Massimo, oltre alla trama pareva veramente così brutto aggiungere qualche consiglio?). Ricapitolando, definirei MMSII una discreta realizzazione, su scettibile comunque a qualche miglioria in uno o più punti.



GLOBALE 65%

Chi ci manda questo gioco, è un certo Roberto Corrucciello, un lettore già abbastanza famoso per le sue apprezzazioni qua e là nella posta. La storia di questo simpatico programma, vuole che i due draghetti di Bubble Bobble - per colpa di una distorsione spazio temporale - si ritrovino nell'America dell'ovest: il selvaggio west.

In questo mondo crudele - dove solo il più forte vince - i due sventurati dra-

ghetti hanno una triste missione da portare a termine. Devono ripulire l'America da un'insolita invasione di mostri, che poi sono quelli che li hanno inseguiti nel buco spazio-tempo, e che ora stanno terrorizzando tutto il west. Fate piazza pulita di queste orrende creature!!

Bubble War è stato realizzato con il SEUCK (Shoot'em-up Construction Kit), programma per la creazione di giochi arcade molto in voga

alcuni anni orsono.

Voi imposterete il sopracitato draghetto, e, peccando un tot di 11-

veili a scrolling verticale, il vostro compito sarà quello di nuclearizzare sapientemente un esagerato quantitativo di cattivo.



Alla fine di ogni livello, ci sarà l'immane mostrone di fine livello, le cui fattezze ricordano vagamente la medesima controparte ampiamente annata in Bubble Bobble; in poche parole i mostri sono gli stessi di Bubble Bobble. Vagando per i vari livelli di Bubble War, noterete che anche tutti i nemici sono gli stessi di BB.

Se infine siete abbastanza ferrati in campo videoludico, non vi sfuggirà il fatto che la grafica di fondo è stata interamente ripiatta (rubata, copiata, ecc...) da OutLandas (Gioco Western inchiuso nella confezione del SEUCK).

Dunque, se devo dare un giudizio affrettato, direi che questo gioco lo ha fatto un pirata. La grafica è completamente ripiatta da altri programmi (tranne qualche sprite), per quanto riguarda lo schema di grammai (tranne qualche sprite), per quanto riguarda lo schema di grammai, non sono completamente convinto che sia tutta farina del gioco, non sono completamente convinto che non mi aspirino, visto che se no, in nessun altro è riuscito ad identificare con qualcosa che ne fa. In poche parole il baldo Roberto, per fare questo gioco si è limitato a scopiarlo qua e là per poi rimettere tutto assieme.

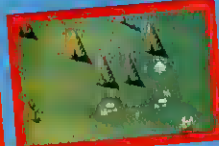


ma con che risultato? andiamo a vederlo! A livello grafico il gioco è ben fatto, i mostri di Bubble Bobble sono sempre i gli stessi ovunque li metti. E se erano disegnati bene in origine non vedo perché non lo devono essere anche qui (semplici, Nuke, perché non sono stati ripiatti direttamente da Bubble Bobble, ma ridisegnati... NdP). Il suono è accettabile, gli effetti sonori sono bene o male azzeccati. La giocabilità è la cosa migliore di Bubble War. Per fortuna il livello di difficoltà è ben calcolato, e questo rende il gioco appetibile e coinvolgente sin dalla prima partita. E poi diciamocelo. Per quanto riguarda la longevità ho qualche riserva; personalmente ho passato tre livelli ed erano tutti uguali.

Concludendo definirei Bubble War un bel gioco ma anche una bella scopiazzatura, per questo invito

Roberto... ad inviarmi qualcosa di più originale, magari disegnato da lui...

GLOBALE 87%



BUBBLE WAR

77 APOSTA!

Ed eccoli a voi, cari lettori, è con me la rubrica postale che ha fatto la storia del mondo videogioco italiano! Ma bando alle ciance, pippiamoci tutti insieme appassionatamente la posta più bella dell'universo! Una posta maturata da tanti anni, densa di sentimenti, intrinseci e tante illusioni, emozioni e ciò ne ha più ne uccida. Buona consumazione (forse, ma non dire buona lettera).

IL PROGRESSO VA AVANTI...

Salve a tutti!!! Comincio questa lettera facendovi i miei complimenti per come siete riusciti a ridurre il formato di Zzap, senza vararne il contenuto (lo pensavo che in 16 pagine non sareste riusciti ad inserire neanche la posta...). Comunque sono molto felice del cambiamento, perché prima che ciò avvenisse, ero costretto a spendere L. 9.000, mentre adesso ne spendo solo 5.000 (a buon intenditore...)...

Ebbene veniamo al dunque: scrivo questa lettera (oltre che per passare il tempo, visto che fuori piove a dirotto) per dirti che, nonostante possieda del software piuttosto nuovo, il mio C64 è da tempo inattivo ed ignorato da tutti (me compreso), tant'è che sto usando un PC per scrivere questa lettera.

Non voglio far sembrare la mia una delle solite lettere sul declino del vecchio C64, ma quando leggevo le lettere sullo stesso argomento degli altri lettori non mi preoccupavo per niente. Non li preoccupavo, per lo più sospettavo (NdD). Riflettendoci, per uno che possiede anche un PC è un po' difficile continuare ad usare un vecchio C64, però mi sento lo stesso un traditore (sbagli, chi non ha mai amato il C64 non può ritenersi un traditore in nessun caso, NdD). Fino a poco fa mi cercavo di usare entrambi il computer, ma ora non più, e questo forse perché, da quando Zappi e DGM sono editi insieme, dopo aver osservato tutte le restrizioni dei giochi per il PC, Amiga e Atari girar pagina da un computer all'altro è diventato un compito. C'è da dire una buona opinione (da un po' di tempo non capisco più chi è a rispondere alla posta).

Saluton da Sonny!!!

«È la mia opinione: non credo che i rubisti amato-
re della mia Casa Cavadore; né, neanche spazzato
e il computer, tagliare i cavi verso il 1987-88, in
chi, semplicemente utilizzando come mezzo di disam-
pimento, intendeva dare la conferma di un
suo interesse, e, a questo punto, si trovò in fin di
contingente, per i detentori (C4 e PC), il C45 non ha
un certo bisogno della tua pietà, né tantomeno
di quella degli altri: se non ti diverti ad usarlo non ve-
do perché dovresti continuare ad occupartelo... Ti
facio comunque notare che non tutti i giacchi effe-
ssivi su TEM, benché pieni zeppi di colori ed oggetti
inviati, sono all'altezza dei misuri classici per C45,
come: *Wilde Bobble*, *Adipose Island*, *Bitter*, *Cou-
da* (in versione *Adipose Island*), *Adipose Island* (in
per C45). *Leed Storm* e chi ne ha più me ne
spero di non essere stato troppo severo con i

**GLI ANNALI
CONTINUANO.**

Carissimo Davide... No, non v'è. Fantastico. Davide, no, nemmeno... Ecco sì... Ossimorico Davide, Ciao Chi ti scrive, invilisce della tua "l'eteria" scolastica, durante una palloissima ora di Ometto (per farci studiare), pure i ciechi si mettono a scrivere poemi? è uno stagionato (ma non pazzo, non preoccuparsi!) (Lo spero per te). Adesso lettore di Zzapi!, che ti accinge a completare l'opera iniziata da Franceschini e proseguita da Balda e da Romsigotti: gli AN-
NALI DI ZZAPI-IV ED ULTIMA PARTE (a meno che qualcuno non si decida a fare gli annali di Zzapi! inserito on TGM...), Romsigoglio finisce con il numero 34, quindi lo inizierà con il nu-

SS: La copertina è di un certo Vestini, che ha ripreso un "Crey", si inizia subito con una notizia: l'editorial viene curato da Gallarini e non più da BDBI. Quando l'ho letto non riuscivo a crederci... Ecco perché l'editorial del numero 64 era così nostalgico... Gal si parlava della fine del C64, che per lui Steven era ancora lontana. Tra i piocchi da segnalare ultima 71 (92%). Si inizia con una novità e si finisce con un'altra: cambio della guardia, per la posta, via Carlo, dentro Rishi (che si è pure dimesso) di presenziare a un'occasione importante della pubblicazione, uno che vuole essere editore, un nostalgico che si misfuro del quinto livello di Golden Age. Anche lì.

N56; guardo anche nell'ediicola se parla ancora di fine del C64... Eccehilum! Nessun titolo particolarmente esaltante (complementi al repensere) si Skull e Crostoneus (8194), la più grande nicotica mai vista? (era una traduzione, non volevano... Maf?) segnalando un altro "cattolico". Ma il titolo di "Cattolico" abbatteva che occupano uno spazio pari ad una piazza d'armi, di degli idoli nei titoli, Shadow Dancer con due come di piedi umani, Narco Police con un castello tipo "vittorio fumare" ed un allarme dei pompieri e il titolo di "Elvira" (che tiene due pagine). Nella posta ci sono altri spunti interessanti: "L'Albero della Vita" (con i colori) (matiche quella di Gerry Tartaglia); "Non siamo nati in Giappone, cosa ci fanno tutti questi con le?" - Mitica anche la risposta di MA: leggiamo anche la missiva di Jimmy Tenda, il primo travestito della storia di Zanzi. Presente anche il mio antico vecchio "La tua vita è anche lì".

Il libro di Adriaan conclude sempre ogni caso di cinisismi, fra cui spicca: "copiare la Stenografia" sempre di lui. (MA)

NS7: questo nome di giuglio è stata una vera e propria Ciofeca. Fortuna, che c'è il ritorno mitico di Oliver Frey alle matie della copertina, copertina che rappresenta North & South, gioco carino ma non di più. Zzap! viene drit-

stilo da una nuova grafica, veramente all'inizio era scabrosa, ma poi, con l'abitudine... (Diciamo anche col progressivo migliorare dell'arte Gandolfiana NdP). Per il resto tutto normale, un classico numero di giugno, tranquillo tranquillo...

N58: ah, un'ira colorata senza frezz! (Non si nota che mi piace, eh?) Per una volta in novità (NDD). Ma proprio Mierco dovevate metterci? Il caldo da alla testa i reatoni, che scrivono recensioni ipercritichezuali. E Zzappi non è un idota... ma, come dicevo, l'altro nome (idota...) che doveva apparire sul numero precedente, e Invece... Non ho capito perché su TGM avete pubblicato i risultati del sondaggio mentre su Zzap! no... (Mi ha letto su TGM: bene, comprendendo dove era Zzap!). Poi, per il resto, il "Misterio" di Zzap! è un bello di grafica ma senza spessore (85%). Here Quest (stesso voto, ma meglio il gioco in scatola) e Motomanager, ultima uscita Simulondoro (sal che fatica, NDD). La posta è bellissima, con Pellani che ha spedito un tito scolastico su Zzap!: «...che cosa?». Whishy (Zzap!) è un po' strano, onomatopela, da cui cito il prezzo più forte... Bussò alla POKE del coattidno... TOKI, TOKI...», ritorna anche il genopao, parodiando il genovese con Parenti etc... (Un'altra persona più trechia di Clauto (un mio amico), lo so, amico... no, molto meno faggo, e non m'è mai venuta la piazzata che mal... e interpretando tutti cristiani).

MS9: la recitazione riapre i battenti, e Zappi ci regala una bella medaglia d'oro con Turbo Charge (97%) (modestamente l'avevo recensito io! NdD!!!) Era un po' che non si vedevano i suoi editoriali, l'unico edg per Pout recensito con la foto di Logan. Poi, ecco il nuovo numero, con un'ottima intervista a Pout Run Russia (sempre recensita dal sottoscritto, NdD), e dei dati bellissimi... E Rod Land (come poi, NdD) questo è un gioco Wow!! Ed ancora Spike in Transilvania (92%, MO) (questi numeri ce li ho recensiti io! Però mi domando a letto: cosa cosa frigate, Dave... NdP), insomma, esaltando poi il "Will" della sua rivista, che non è solo un'ottima rivista di giochi, ma anche di consigli, meriti te lo assicuro, il primo numero di ByteVie W. Ricki ci aspetta con uno saggio contro le lettere malediche, in posti simbolici, una grande satira, con cinque colonne di robba! È piena di "genre strana", e ha molti così i vari Toposki, Geppo il folle, il Gheorese, Patrick Holgan, i quattro poveri peccatori (co), i nostri non avete niente di meglio che il "Vie", e non è solo un'ottima rivista, è solo un'ottima rivista, in un "senza" da ordinare.

Chienese, il mese la si trova, subito la pagina 7, nell'edizione a sfondo bianco senza titolo, Evvai, che si parla ancora di fine dell'ottobre-biti Tra i giochi, Terminator 2, il cui commento di globale finisce così: "Grandioso dal punto di vista tecnico, a cui manca giusto quella? Quella cosa lo non? Ho ancora prespi perché non so cosa gli mancherà. Eh...". Troviamo poi il bellissimo Speedball 2 e la stabile fast battle che ho avuto il piacere di dirigere per un po' di tempo. E poi, tra i giochi, meglio lasciarlo perdere. Nella pagina c'è un altro nostalgico, si annuncia la nascita di Console Maria e qualche altra amenità. Una powa sgraz.



N61: tanto per cambiare, la prima chitica dove si trova? Nell'editoriale, in cui Stefano scrive che la copertina era di Siano, mentre era di Villa (trattavasi della copertina di Dylan Dog nel mezzo numero cinque, ovvero gli uccisori). C'è una specie di speciale sugli RPG, ma per il resto i giochi sono fettecche macerel. L'unica cosa bella è il fondino della classifica, occupato da un disegno di Ken contro Katol Wow! Nella posta Ricki si scusa per i numerosi errori di impaginazione e grafica, mentre troviamo un'altra lettera di Michele Maglio, qualche "opera d'arte" (è cioè una storiella onomatopelica ed una poesia di Colombelli) e la spassosissima lettera di DDT '91, incentrata sul rapimento di Gabriele Pascual (la proposta, dov'è finito?) E' finito in un ufficio che si occupa della vendita alle ditte di materiale ingegneristico. NDD.

N62: non ricordo più come ho fatto a leggere l'editoriale scritto in nero (o blu) che rappresenta tanto per cambiare la chitica del mese. C'è la presenza di un cast di compilation, e tra i singoli sono da segnalare Rolling Ronny e Spot. Poi: arrivano gli annunci parte III di Luca Romagnolo, mentre Marco Avolaletta incute timore alla fisita con la sua documentazione (forse quella di Torino Lanza, con Bobavyle? Non so, ma parte a una lettera del povero Ricki '93). Riccardo Rizzo: la posta sintetica è dominata da lettere (forse un esempio per tutti) di Barbara il poeta. Che poi, tra l'altro, sarei io!

N63: inizia il '92, ultimo anno di Zzap! e gli Buonafini RM, contegno! Si inizia bene, con una medaglietta d'oro ad Hudson Hawk, un 95% a Final Blow, A Battle Command e Teenage Mutant Hero Turtles (aarghhi!) (Sottoscrizioni, aarghhi! NDD). Insomma, i bei tempi giochi non mancano. La chitica del mese (oh, quella c'è sempre) è rappresentata dal tifacimento della posta da parte di Ricki, che aveva accidentalmente staccato la spina del Mac senza avere salvato il testo AH, ah, che sfigli! Torna il mitico Rubini, il ragazzo con il cognome più lungo di Bobavyle (Zzap! Rubini, Rubini, Rubini, Rubini ecc. Abbiamo poi Lanza e la tuta za parte di Bobavyle IV, le solite Interpretazioni e, tragedia-scandalo la posta sintetica.

N64: il mese del mito compieanno mi piaceva Allen Storm, che scatenò non poco polverio, Super Space Invaders (un gioco Domafk che bucca 99% Wow!) Ed il primo, mitico angelo di Bobavyle (Dave, fate tornare l'ipote! Ricki, era favoloso!) (ci stavamo pensando... NDD). Nel top secret troviamo il mega litone dei truci del numero 27 al numero 56. Per il resto penuria di giochi ed abbondanza di compilation. La posta è strana: troviamo Bobavyle IV parte IV (ormai sono più di Nightmarer, quasi...), poi Martina, che tanto per cambiare è incalzata, in più le impressioni di Sim su Zzap! di dicembre.

N65: La chitica è ancora l'editoriale, che doveva avere un messaggio subliminale (leggendo la prima parola di ogni riga, mentre un errore di impaginazione ha compromesso il tutto) che sfida Zio Stevel tra i giochi c'è il mitico Catapulse con pagella candida, nò, ma per il resto regna lo schifo generale. La posta contiene la decisa notte degli errori editoriali di Luigi de'otto (7) e poco... Ma dice Zzap! Angiolini, hanno fatto e martorizzato da Ricki, addirittura lui! Da segnalare le divertenti 48 battute umilmente spazzolate da Aristotele Impero verso i cloni di Bobavyle (iohohoh ecc...) (improvvisamente poi, tanto gli originali siamo sempre e solamente IO e DAVE anche se c'è da meravigliarsi fermamente l'apporto denigrato da Ricki di Ricki negli ultimi angeli di Bobavyle... NDD).

N66: ecco comporre la ristampa, stavolta giusta, dell'editoriale subliminale, inizia il grande concorso di Zzap! mentre viene ristampata anche la recensione di Catapulse con il giusto posto (93%). Arriva Retecc! (Altro nome idiozia...), versione italiana di Emmylin/Huges I.S. (una versione di cui si parla molto, ma non più dispersati, come l'articolo di Euro Disky presente in questo numero. Nella posta troviamo

mo Michele Maggio iper depresso e la mia lettera, che scatenò il caso video masochismo e video femminilismo (altro nome idiozia...). Non è questo comunque il momento di ripartire vecchie questioni... Martina, tanto per cambiare Inkazzata, vuole il sangue!

N67: nell'editoriale S.G. elogia i Bovas, torna le reviews per Spectrum e c'è da segnalare Chuck Rock per C64 (90%). La decadenza si sente volta con gli OAV e, soprattutto, con SO incredibili giochi. Aarghhi! Abbiamo ricatto, il fondello Dingo (ho osato al decedimento, ecco gli oscuri epistolari by The Queen To Betatec Scoplus (ma dove li trovate?). Tornano i polemici ed una strana lettera di Tommaso "Mad" (appropriato) Civeri.

N68: torna lo spazio Nintendo: ormai i giochi per C64 sono quasi una rarità. Compare "Agrate Man" che scomparirà poco oltre... Da ricordare la recensione di un gioco per la fantascifica console Kallitaz. La posta ci dà notizia della scomparsa di Riccardo Rizzo, uno dei migliori epistolari più prolifici. Il resto della posta va sulle soglie, se non fosse per Sim che mi vuole martellare.

N69: soliti annunci sulle vacanze, mentre si mette in luce l'ultimo del gioco per C64: Creatures II. Per il resto niente di eccezionale, da notare un bel reportage sull'Horror Fest (W Dylan) E si parla ancora (emmetta schizofrenia, a mio avviso... NDD) (opinione non molto condivisa, la tua... NDD). Nella posta troviamo Mike che consola l'altro Mike (Maglio), uno sbellettante Catano (non è una parolaccia), il solito reportage sui redattori e Martina, non più incalzata, ma completamente fuori di melone.

Nella sintesi impariamo i titoli di Bobavyle. N60: si sente che siamo vicini alla fine (questo lo avevi già detto... NDD). Bonanza viene recensito con due pagelle (oh, mentre la bella mostra di lei Robocod! Comunque, a mesi e mesi di distanza non ho ancora capito quel "Ochito Zzap! vi guarda!" a pag. 35 (ora te lo possiamo svelare: si trattava di uno spazio perduto, il cui proprietario si è ritirato poco prima della rivista andata in stampa, e così Gianca ha fatto ciò che ha potuto... NDD). E val sempre di più di OAV e Nintendo il vestibolo posto della classifica è occupato da Stimping Eloisa Poker+ (altro nome idiozia... che farà Inkazzare la sorella di Shint). Anche la posta è dominata da uno speciale critiche, quindi poco mi soffermo più di tanto. Ci sono invece rivelato che invece delle medie deve essere accennata del mese (io, 78,78 per cento in redazione. In quella foto, scusa se te lo dico, hai la faccia di un bambino di tre anni! (Questa era proprio la mia intenzione Cosa credi? Guarda che la sono grande, ho già undici anni!! NDD). (davvero non si direbbe NDD).

N71: Jit' va a militare, guardi Subrel NDD, poveretto (tra un altro gioco a me...), La simulazione realizza Boxing Champ, Carlipo, poi abbiamo Budokan e Cool Croc Twits (92%) ed uno special sui joystick. Bobavyle è scorpiante, (Dave, complimenti per il tuo "ti di SO", lantastico (modesta) a parte, sono un vero genio... NDD). Sul fronte posta c'è un'amentissimo cambio della guardia e i nostri interventi prese da Paolone, ancora critiche, una domanda di lavoro di Avolaletta e le solite denunciazioni, stavolta by Samuel Altololi (P.S. Grazie per la presunta solidarietà, Samuelli). N72: ancora critica editoriale (ne sentivate la mancanza, eh?), stavolta la fatidica pagina 7 e stata scritta da Paolo, in quanto l'editoriale di S.G. è sparito (ma guarda che stiano, non è invece detto, trattandosi di un editore di via Zio Stevel). Vabbè, ma qui c'è un malocchio sugli editoriali. Che sfigli! Paolo diventa capo redattore e subito vuole rivoluzionare a destra ed a manca (non è servito a molto, purtroppo). E quel che è peggio, è che nel sito l'unico ad accorgersene, è ad apprezzarlo. Grazie NDD! Tra i giochi il mitico Elvin II (99%). Per quanto riguarda la posta, la solita minestra senza sapore (che metafora idiozia ch'è!) Non c'è da dire. NDD. Nella posta, Ricki si dimenica di

firmarsi (ohé) e la rubrica è occupata di tipi stratti (Rioretto il bidello con gli annunci editoriali, uno che chiede i codici di F1. Poi Circuiti (Boni!) E Wile E Coyote che per domande angosciose...)

N73: ci siamo! Anche nell'ultimo numero non poteva mancare la chitica dell'editoriale di Galliani: "è molto un re". I re con l'accento, aargh! (Per me, gridi un po' troppo, non ti sembra?) Dave, cosa dice la Teotochi? (Nulla di eccezionale, ha solo appoggiato allo zio "Caltà" un bel mitico re sul registro. NDD). C'è un po' di Preview, ma per i giochi siamo sempre lì, come al solito: budget e chitiche. Paolo, per ricordare Zzap!, ci fa niente-poddi-meno che la sua storia, mentre nell'ultima pagina curata da Ricki troviamo le disquisizioni sulla polemica di chitica e zolla, una mia lettera nostalgica (idem per quel maledetto numero), critiche ed un ultimo articolo scritto dalla redazione. Grazie ragazzi, grazie di cuore... Tornando a questa missiva, spero che tu, o Dave, la pubblichino, perché mi sono fatto un mazzo incredibile (tutta a mano, aarghhi!), dalle 10:54 alle 14:17 (con un pauza pranzo di mezz'ora). Beh, non so proprio cosa altro scrivere, quindi forse è meglio smettere perché ho i crampi alle dita... Ciao amici e continue con Zzap!, con TGM, CM, ah! e il mitico Inverso Zzap!, che per noi rimane sempre un grande amico.

Giorgio Guerra (allo stesso delle forze) (a chi lo dice, NDD).

Caro Giorgio, non posso far altro che ringraziarti per tutto l'apporto distribuito. La prossima volta però gradirei che scrivessi su computer e che, invece di cercare di farti protocollo, mi inviassi un bel dischetto in Amiga/ab o in formato IBM PC 720K. Ti dirò inoltre una cosa: alla fine dell'articolo della natura sono uscito sorridente, e vuoi sapere il perché? Semplicemente perché pensavo a tutte le stecche che avrei potuto fare di tipo come te... Subrel! Non ti aspettavo! Certo anni spensierati di lavoro materiale non è per niente una cosa bella. Sif Shaurin bene...

MICRO POSTA SINTETICA

"Micro" perché questo mese c'è stata un'altra influenza assai esigua alla nostra casella postale... Ma dico, io che vi prende? Non ditemi che non avete più nulla da dire! Iniziamo comunque a ringraziare quei quattro deficienti dell'Oca masochista, che hanno avuto la bella pensata di mandare una lettera senza di risultati a me medesimo stesso tale. Beh ragazzi, l'unico commento che mi viene spontaneo è che l'Oca ve la dovette infilare in quel posto, ed anche Silvia (che è stata menzionata a pagina quattro della vostra rivista) e d'accordo con me... Myth! Si ha mandato una lettera meccu, che per argomento tratta della fine di Zzap! Alla fine (io dubito) tornerai la sua mente: che abbiano inteso Zzap! su TGM per incrementare il numero delle vendite? Non dire, visto che sono già al massimo di per sé, lo abbiamo fatto perché un po' tutti lo sapevano, me e Paolo soprattutto, eravamo legati a questa rivista e se c'era una possibilità di continuare a tenerla viva, anche la versione di allora, non potevamo ignorarla.

GAME OVER

Questo mese, come ho già detto, le lettere non sono state poi così tante, io ho fatto il possibile per rendere questa rubrica piacevole al lettore (soprattutto tipografico tutti gli anni di Giorgio Guerra), nessuno mi toglie la speranza di ascoltare un'affluenza maggiore il prossimo numero... Vi saluto.

Dave